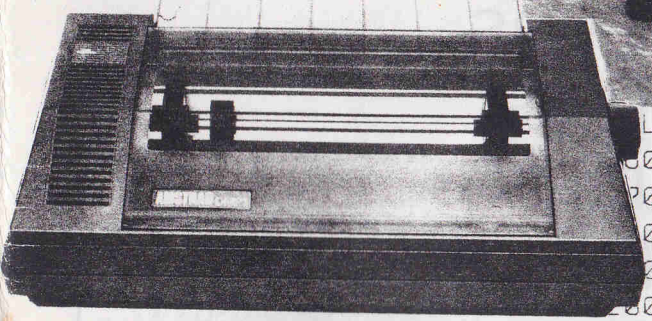
No 1

FAN AMSTRAD

KNIGHT LORE EN DETAIL

SOFTS A L'ESSAI

LES IMPRIMANTES



```
LEN(STR$(A))-1))),5)
0 LOCATE 14,N+18
0 PEN 1+((N+S) MOD 7)
0 PRINT N$(S,N);
0 NEXT N
0 PRINT CHR$(13)
1210 IF INKEY$<>""THEN GOTO
N 0
1230 I$=INKEY$
1240 IF UPPER$(I$)="C"THEN
1250 IF VAL(I$)<>0 THEN S=
80
1260 IF UPPER$(I$)="P"THEN
CALL &8A3B:GOTO 2210
1270 GOTO 1230
```

LISTINGS

FAN AMSTRAD
11,CHEMIN DU CALOT
1290 VERSOIX
SUISSE

VENEZ NOUS VISITER

"TECH.INFO"

BATIMENT BLEU C.I.B.

SOIT PAR LE CHEMIN DU LEVANT

COTE DU FRANTEL

FERNEY VOLTAIRE

TEL 16 (50) 40 49 77

* ORDINATEURS
* ACCESSOIRES
* FOURNITURES
* LIBRAIRIE
* LOGICIELS

DEMONSTRATION PERMANENTE

LUNDI-MARDI-MERCREDI-JEUDI-VENDREDI de 14h a 19h
SAMEDI matin de 9h a 12h

SOMMAIRE

* EDITO..... 2
* F.A. JOURNAL.....3
* SOFTS A L'ESSAI.....5
* LISTING (SPACE INVADERS)...9
* MARCHE AUX PUCES.....15
* DOSSIER:LES IMPRIMANTES...33
* ASTUCES SUR KNIGHT LORE...41
* CARTE BLANCHE AUX LECTEURS.42
* BD 44

FAN AMSTRAD
11,CHEMIN DU CALOT
1290 VERSOIX
SUISSE

EDITO

Cela faisait longtemps que nous voulions partager, Xavier HIENNE et moi, des idées, des programmes, et des trucs astuces sur Amstrad et cela nous est enfin devenu possible grâce à cette (modeste) revue.

La rubrique "COURRIER & CARTE BLANCHE AUX LECTEURS" est à votre disposition.

Nous voudrions vous demander, de ne pas acheter un numéro pour 5 ou vous les passer, car cela entraînerait la faillite (!) du **FAN AMSTRAD**, étant donné que nous avons besoin d'écouler 25 numéros au minimum pour compenser nos dépenses.

si vous avez des doutes, des remarques ou des idées, n'hésitez pas à nous en faire part.

Je tiens à remercier exclusivement M. FRIGNANI et Melle GENDRON qui ont mis à ma disposition les moyens d'éditer le **F.A.**

Ces choses étant écrites, bonne lecture à tous les Amstradiens fanatiques.

THOMAS CHOPIN

F.A. Journal

Cette rubrique est destinnée à vous informer des toutes dernières nouveautés pour Amstrad apparues en Angleterre et qui ne devraient pas tarder à arriver sur le marché Français. Evidemment il ne s'agit que d'un fragment de la liste immense de logiciels de jeux en Grande-Bretagne, mais il n'empêche que ce sont ceux qui nous intéressent.

D'autre part, en ce qui concerne le marché de l'Amstrad en France, voici le chiffre du mois : il monopolise 55 % du marché informatique domestique en province et 40 % à Paris.

Bravo aux CPCs !

COTE SOFT :

Sortie des plus grands hits sur Commodore et Spectrum sur notre Arnold préféré, notamment :

* **SUMMER GAMES**
  -Epyx-
* **IMPOSSIBLE MISSION**
  -Epyx-
* **PITSTOP II**
  -Epyx-
* **DUN DARACH**
  -Gargoyle-
* **GREMLINS**
  -Aventure International-
* **3-D STUNT RIDER**
  -Amsoft-
* **A VIEW TO A KILL**
  -Domark-
* **LORDS OF MIDNIGHT**
  -Beyond-
* **DRAGONTHORC**
  -Hewson consultants-
* **SKYFOX**
  -Ariolasoft-
* **JUMP JET**
  -Anirog-
* **DANGER MOUSE**
  -Creative sparks-

F.A. Journal

COTE HARD :

Enfin, ça y est ! Les constructeurs s'y mettent eux aussi, mais hélas, surtout en Angleterre. Cela dit, le matériel suivant devrait être disponible dans peu de temps en France, d'après notre équipe de journalistes,envoyés spéciaux (!).

* **CRAYON OPTIQUE HAUTE RESOLUTION**
  - Dk'Tronics env : 350 F.

* **TRACK-BALL**
  - Marconi env : 200 F.
    Peut-être utilisé comme souris

* **EXTENSIONS ROM MEMOIRE**
  - Super Power :
    . 16Ko : 450 F.
    . 32Ko : 700 F.

Et peut-être, au mois de Novembre, sortiront une souris et sa carte avec un logiciel adapté style Mac-Intosh (avec fenêtres et tout et tout. Non mais vous vous rendez compte, bande de veinards !).

****
* H I T P A R A D E *
****

1 - ROCKY HORROR SHOW

2 - KNIGHT LORE

3 - 3D STAR STRIKE

4 - ALIEN 8

5 - THE WAY OF THE EXPLODING FIST

6 - A VIEW TO A KILL

7 - RAID OVER MOSCOW

8 - BLAGGER

9 - DALEY THOMPSON'S DECATHLON

10 - RALLY II

ECRIVEZ-NOUS ET VOTEZ !

VOS JEUX PREFERES PEUVENT ETRE CLASSES

ENVOYEZ-NOUS LE NOM DU JEU ET SI D'AUTRES AUSSI L'APPRECIENT, IL PARAITRA AU HIT PARADE.

SOFTS A L'ESSAI

EDITO:Cette rubrique est pour plusieurs revues officielles,la rubrique "clou", mais nous n'y mettrons pas l'accent. Cependant,les jeux testes seront ceux dont on attend l'apparition avec anxiete ou dont la réputation fait le plus rêver.Les jeux de qualite moyenne n'y seront pas évoques.

N.B:Souvenez-vous quand même,Noël approche et Tech-Info (Vous savez,la boite qui est a 100 m du lycée),qui a eu la gentillesse de nous prêter quelques uns de ces logiciels,n'aura aucun mal a vous procurer ces jeux.

*** THE ROCKY HORROR SHOW -- C.R.L ***

Superbe,le graphisme est parfait,le son agréable (quoique lassant au bout d'un moment),et le scénario on ne peut plus original:
Dans un grand manoir ou vous errez a la recherche de votre belle (ou de votre beau.Ca dépend si vous choisissez d'incarner BRAD ou JANET),vous devez retrouver les éléments dispérsés de la dé-méduse,appareil servant a dépétrifier votre partenaire tombé(e) entre les griffes du docteur Frank'n Further.Eddie,le motard paranoïaque,la sorcière ainsi que d'autres personnages tout aussi loufoques déambulant dans le manoir,vous freinent dans votre progression.C'est un jeu époustouflant que vous allez acheter illico,car comme ils le disent si bien eux-memes...

DON'T DREAM IT. PLAY IT!

SOFTS

*** ALIEN 8 -- ULTIMATE ***

Après Knight Lore, Alien 8. Il est aussi beau sinon plus. On peut regretter cependant qu'il en reprenne les idées, combien-même elles aient été améliorées. Toujours le même graphisme extra, 3D (que demander de mieux ?), la musique et les bruitages sont presque semblables a ceux de Knight Lore mais on ne s'en lasse pas pour autant. Dans un numéro ultérieur, on vous le présentera plus en détail, avec des vies infinies, plan, etc. L'action, quant à elle, se situe dans un vaisseau spacial ou un petit robot que vous controllez évolue, ayant pour but de réveiller des cosmonautes en hibernation. Pour accomplir cette tâche, des objets doivent être trouvés et placés dans les endroits réservés a cet usage (mais pas toujours très accessibles) des salles d'hibernation, ce qui aura pour effet de décongeler les cosmonautes qui s'y trouvaient. Encore un must à se procurer absolument, surtout pour ceux qui ne possèdent pas déjà Knight Lore.

*** RALLY II -- LORICIELS ***

Une simulation de courses de voitures, toute bête. Le logiciel dénote pourtant un souci de réalisme: on voit les phares dans la nuit, on dérape sur la neige, bosses sur le sable, brouillard, etc... A la longue, le jeu devient lasssant étant donne que la difficulté est à peine croissante. Heureusement, les différents décors, ainsi que les conséquences qu'ils engendrent

SOFTS

Un autre intérêt non négligeable est qu'on peut redéfinir le circuit entièrement:aussi bien le climat que l'angle des virages,et le lieu (désert, littoral,plaine,pont).
La musique est correcte,et le bruitage convenable quoiqu'un peut simplet.Il s'agit,pour l'instant,de la seule simulation de course automobile sur Amstrad et le tout constitue un logiciel ludique agréable mais il faut aimer les courses de voitures ...

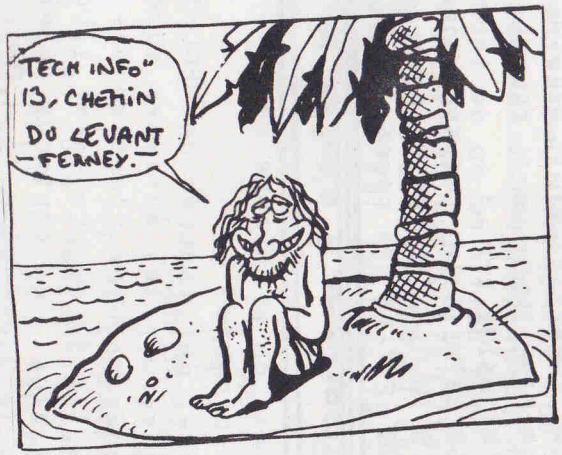
*** ROLAND ON THE ROPES -- AMSOFT ***

C'est du Amsoft et pourtant c'est pas mal.Personnellement,cette adaptation de "Fred in the Pyramids" sur Spectrum,m'a beaucoup plu.
Le graphisme est des plus corrects,et l'on éprouve cette "agréable" angoisse du jeu de "grimpette".Vous aurez cette fois,alors que vous vous trouvez dans une pyramide,à éviter des fantomes,des momies,de l'acide et autres bébètes charmantes.Of course,le but est de sortir vivant de la-dedans.Vous disposez d'un pistolet avec un nombre limite de balles,et en cours de chemin vous pouvez meme trouver des cartes représentant une partie du labyrinthe.
Enfin du Amsoft correct.

SOFTS

*** SIR LANCELOT -- MELBOURNE HOUSE ***

Mignon,mignon,ce petit jeu.Rapide,animé, son honnete,thème bien exploité.Le petit Sir Lancelot doit courir dans 26 salles différentes ou il doit ,dans chaque,réunir des objets.Chaque salle présente une difficulté particulière à surmonter. Elles sont hantées par des fantomes,des chaudrons a pattes,des oiseaux,des chevaliers noirs,et même des chars d'assaut !Au bout de cette quête se trouve le Saint Graal,objet convoité par mille chevaliers au service du Roi Arthur.
A vos joysticks !Vous aurez du fil à retordre avec Sir Lancelot mais vous ne verrez pas le temps passer,ne vous inquiétez pas ...



SPACE INVADERS

Le but du jeu est de défendre votre chère vieille planète,La Terre,du danger qui la menace: Une horde d'envahisseurs,dont le seul objectif est de vous détruire ou de toucher votre sol natal.Vous devrez,avec votre base mobile,éviter les bombes des ennemis et surtout les détruire.

La saisie du programme se fait de la façon suivante:
commencez par frapper un MEMORY &5FFF pour réserver les adresses supérieures des codes machine.L'entrée,des codes se fait à l'aide du programme 1.Vous entrez ainsi les contenus du programme 2,puis le 3 et enfin le 4.Pour ce faire, apres avoir fait RUN avec le programme 1,vous frappez l'addresse de départ qui correspond au premier octet de la liste (&7530 pour le programme 2 par exemple ou &6000 pour le 3 ou encore &7500 si vous vous êtes arreté à cet endroit la dernière fois) et vous tapez ensuite les octets 8 par 8 en entrant à chaque fois la somme de contrôle.(Attention de ne pas mettre d'espace entre deux octets!).S'il n'y a pas d'erreur détectée,l'adresse courante est incrémentée de 8 et la saisie continue. Sinon,un bip sonore est émis,et il faut retaper la ligne.
Lorsque vous avez achevé l'entrée d'un listing,vous arrétez le programme par un BREAK et recommencez la manoeuvre pour le listing suivant.Une fois toutes les données binaires introduites,tapez NEW puis entrez le programme 5,en basic. Ensuite sauvegardez impérativement le programme en observant la progression suivante.:

```
SPEED WRITE 1
SAVE "SPACE INVADERS"
SAVE "CODES",B,30000,2100
SAVE "TABLE",B,&6000,1200
```

SPACE INVADERS

Si vous n'avez pas fini de taper tout le programme mais que vous voulez arrêter, faites la meme chose et la prochaine fois que vous continuerez la frappe des listings, n'oubliez pas de loader ce que vous avez déjà tapé précédamment en faisant:

```
MEMORY &5FFF
LOAD "PROGTAMME 1"
LOAD "CODES"
LOAD "TABLE"
```

Programme 1 d'entrée -

```
1000 'Entree des codes
1010 INPUT "Adresse de depart ";A
1020 PRINT:PRINT "Adresse courante ";HE
X$(A):PRINT "-> ";
1030 LINE INPUT A$:IF LEN(A$)<>16 THEN
PRINT CHR$(7);:PRINT "Refaites l'entree
 !!":GOTO 1020
1040 INPUT "Somme ";S1:S=0
1050 FOR B=1 TO 15 STEP 2:POKE A,VAL("&
"+MID$(A$,B,2)):S=S+PEEK(A):A=A+1:NEXT
B
1060 IF S<>S1 THEN PRINT CHR$(7);:A=A-8
:PRINT"Erreur !!!"
1070 GOTO 1020
```

POUR JOUER:

Si vous venez de taper le programme, entrez DELETE 40 ,sinon chargez le par un RUN". Le programme vous demandera plusieurs informations concernant le niveau de jeu (vitesse des envahisseurs etc). Le jeu, lui même, n'est pas difficile à comprendre et vous vous terez vite la main. Une base supplémentaire vous sera allouée tous les 10000 points. Les déplacements se font avec les touches 0 et ENTER du pavé numérique, et SPACE activera le laser. Pour quitter le jeu pressez DEL. Le jeu est accompagné de nombreux effets lumineux et sonores. Vous aurez donc tout intérêt à connecter votre Amstrad à une chaine stéréo. Goude leuc et accrochez-vous, car c'est loin d'etre facile !

SPACE INVADERS

Programme 2

Le listing N°2 ayant eu des difficultés à être photocopié, vous recevrez bientôt un fascicule le contenant.

```
7530 -> CD 0B 7D C9 21 30 01 06 : 630
7538 -> 06 AF 77 23 10 FC 0E 00 : 612
7540 -> CD 34 76 0E 05 CD 34 76 : 769
7548 -> 3E 0A 32 60 01 AF 32 04 : 448
7550 -> 01 32 07 01 32 10 01 32 : 176
7558 -> 0D 01 32 20 01 32 5F 01 : 243
7560 -> 3E 3C 32 01 01 4F CD 70 : 570
7568 -> 7B 3E 02 32 00 01 3E FE : 554
7570 -> 32 11 01 3E 14 32 15 01 : 222
7578 -> CD FA 7B CD B7 7A CD 98 : 1445
7580 -> 7B 21 50 61 22 16 01 2A : 432
7588 -> 16 01 23 5E 06 00 0E 00 : 122
7590 -> 16 00 C5 D5 CD 02 79 D1 : 963
7598 -> C1 3A 15 01 FE 00 20 0E : 573
75A0 -> ED 5F E6 16 C6 14 32 15 : 823
75A8 -> 01 3E 01 32 10 01 3A 20 : 221
75B0 -> 01 FE 32 C8 2A 16 01 BE : 760
75B8 -> 38 05 23 [illegible] 16 01 0C : 200
75C0 -> 3E 08 B9 20 0C C5 D5 CD : 914
75C8 -> 43 77 CD 20 77 D1 C1 0E : 958
75D0 -> 00 01 3E 02 [illegible] 20 09 C5 : 495
75D8 -> D5 CD CE 7A D1 C1 06 00 : 1153
75E0 -> 14 3E 20 BA 20 09 D5 C5 : 251
75E8 -> [illegible]
```

```
75F0 -> 20 16 C5 D5 CD F5 7A 21 : 1069
75F8 -> 74 63 CD AA BC D1 C1 2A : 1222
7600 -> 16 01 23 5E AF 32 14 01 : 398
7608 -> 3A 08 B5 CB 2F 28 06 3E : 665
7610 -> 03 32 5F 01 C9 C5 06 01 : 554
7618 -> 0E 01 0D 20 FD 10 F9 C1 : 221
7620 -> C3 92 75 3A 60 01 4F C6 : 850
7628 -> 05 32 60 01 E5 C5 CD 34 : 835
7630 -> 76 C1 E1 C9 06 03 CD 51 : 1033
7638 -> 76 0C 0C CD 51 76 05 CD : 756
7640 -> 51 76 0D 0D CD 51 76 0C : 641
7648 -> 05 CD 51 76 05 CD 51 76 : [illegible]
7650 -> C9 C5 3E 0B CD 92 7C C1 : 1139
7658 -> C9 06 03 CD 76 76 0C 0C : 625
7660 -> CD 76 76 05 CD 76 76 0D : 900
7668 -> 0D CD 76 76 0C 05 CD 76 : 794
7670 -> 76 05 CD 76 76 C9 [illegible] : 1137
7678 -> [illegible]
7680 -> [illegible]
7688 -> 20 02 [illegible] 13 13 13 10 F0 : [illegible]
7690 -> C9 ED 52 10 01 C5 E5 5E : 1106
7698 -> CB 23 16 00 21 20 61 19 : 522
76A0 -> 5E 23 56 2A 40 01 06 02 : 335
76A8 -> 0E 02 1A 77 23 13 0D 20 : 261
```

Programme 2 - Suite 1

```
26B0 -> F9 C5 01 FD 02 09 C1 10 : 925
26B8 -> EF E1 C1 ED 5B 40 01 13 : 1069
26C0 -> 13 13 ED 53 40 01 23 10 : 424
26C8 -> CC C9 21 34 01 06 05 7E : 628
26D0 -> FE 0A 38 11 D6 0A 22 F5 : 925
26D8 -> 2D FE 32 CC 23 26 F1 05 : 103[illegible]
26E0 -> C8 2B [illegible] EA [illegible] 10 E[illegible] : [illegible]
26E8 -> C9 3A 10 [illegible] FE [illegible] 3A : 28[illegible]
26F0 -> 11 01 3C 3C FE 96 20 13 : 59[illegible]
26F8 -> 4F 06 [illegible] 21 C0 60 CD 4E : 6[illegible]
2700 -> 2C 3E FE 32 11 01 AF 32 : [illegible]
2708 -> 10 01 C9 32 11 01 4F 06 : [illegible]
2710 -> 08 21 30 60 CD 4E [illegible] : [illegible]
2718 -> 88 63 CD AA BC C3 1F 2B : 1142
2720 -> 3A 02 01 32 0A 01 ED 4B : 439
2728 -> 08 01 ED 43 0B 01 ED 5F : 657
2730 -> 4F CD 62 22 ED 4B 0B 01 : 830
2738 -> ED 43 08 01 3A 0A 01 32 : [illegible]
2740 -> 02 01 C9 3A 0[illegible] 01 32 0A : 341
2748 -> 01 ED 4B 0E 01 ED 43 0B : 64[illegible]
2750 -> 01 3A 01 01 4F CD 62 22 : 562
2758 -> ED 4B 0B 01 ED 43 0E 01 : 64[illegible]
2760 -> 3A 0A 01 32 0D 01 C9 3A : 39[illegible]
2768 -> 0A 01 FE 00 20 4F CD 96 : 2[illegible]
2770 -> 22 ED 4B 0B 01 05 05 0D : 458
2778 -> CD 82 22 0C 0C CD 82 22 : 942
2780 -> 3E 01 32 0A 01 18 45 C5 : 411
2788 -> 3E 0A CD 93 2C C1 C9 C5 : 1138
2790 -> AF CD 93 2C C1 C9 29 21 : 1138
```

```
2798 -> 62 62 1E 32 7E C6 0B B9 : 296
27A0 -> 30 02 2B 2B 1D 20 F5 F1 : [illegible]
27A8 -> C1 29 BE 30 02 18 F3 ED : 10[illegible]
27B0 -> 5F E6 02 86 C6 02 4F [illegible] : 28[illegible]
27B8 -> 7E C6 0B 42 C9 ED 4B 0B : 930
27C0 -> 01 04 ED 43 0B 01 28 FE : 6[illegible]
27C8 -> C2 CA E2 28 ED 4B 0B 01 : 1021
27D0 -> CD 12 2C FE 00 20 32 ED : 930
27D8 -> 4B 0B 01 05 0D [illegible] CD 12 : 530
27E0 -> 2C C1 FE 00 20 28 0C 0C : [illegible]
27E8 -> CD 12 2C FE 00 20 1F ED : 90[illegible]
27F0 -> 4B 0B 01 CD 82 22 0D 05 : 564
27F8 -> CD 82 22 0C CD 8F 22 0C : 950
2800 -> CD 82 22 05 05 CD 8F 22 : 936
2808 -> 0D 0D CD 8F 22 C9 FE 08 : 956
2810 -> CA A3 28 FE 09 20 09 21 : [illegible]
2818 -> 15 01 34 CD FE 29 18 CF : 88[illegible]
2820 -> FE 06 38 CB FE 0A 28 C2 : 10[illegible]
2828 -> 21 6A 63 CD AA BC 3E 1C : 891
2830 -> CD 5A BB 3E 02 CD 5A BB : 10[illegible]
2838 -> 3E 0F CD 5A BB 3E 1A CD : 8[illegible]
2840 -> 5A BB 3E 0A 06 FF 0E FF : 82[illegible]
2848 -> 0D 20 FD 10 F9 3D 20 F4 : 900
2850 -> 3E 1C CD 5A BB 3E 02 CD : 846
2858 -> 5A BB AF CD 5A BB AF CD : 1314
2860 -> 5A BB 3A 60 01 D6 05 30 : 6[illegible]
2868 -> 0A F1 F1 F1 F1 3E 02 32 : 1088
2870 -> 5F 01 C9 32 60 01 4F CD : 228
2878 -> [illegible] 26 CD E2 28 ED 4B 08 : 10[illegible]
```

Programme 2 - Suite 2

```
2880 -> C1 01 ED 43 0B 01 CD E2 : 2AC
2888 -> 2A ED 4B 7E 01 01 ED 43 : 2E1
2890 -> 0B 01 CD E2 28 0B 32 02 : 213
2898 -> 01 3A 0D 01 26 C1 01 1F : 304
28A0 -> C3 20 2B ED 4B 0B 01 0D : 262
28A8 -> 0D 1E 05 C5 D5 0B CD 32 : 3B4
28B0 -> 2C D1 C1 0C 1D 20 F1 0D : 856
28B8 -> 0D ED 43 02 01 16 02 1E : 321
28C0 -> 03 ED 4B 02 01 01 ED 43 : 6BE
28C8 -> 02 01 C5 D5 0B CD 32 2C : 10B3
28D0 -> F1 C1 0C 1D 20 F4 15 20 : 222
28D8 -> E6 01 0C 0C 0B CD 32 2C : 308
28E0 -> 1B 0D ED 4B 0B 01 05 CD : 3D6
28E8 -> 8B 22 05 0B CD 8B 22 0C : 251
28F0 -> 0C CD 8B 22 05 CD 8B 22 : 1D1
28F8 -> 0C 0D CD 8B 22 0B 32 00 : 27B
2900 -> 01 C3 30 D1 D1 2E 01 [illegible] : [illegible]
2908 -> [illegible]
2910 -> [illegible]
2918 -> [illegible]
2920 -> [illegible]
2928 -> [illegible]
2930 -> [illegible]
2938 -> [illegible]
2940 -> [illegible]
2948 -> [illegible]
2950 -> [illegible]
2958 -> [illegible]
2960 -> [illegible]
2968 -> [illegible]
2970 -> [illegible]
2978 -> 01 20 EF 06 D0 ED 43 05 : 230
2980 -> 01 C1 F1 D1 32 ED 43 05 : 8B6
2988 -> 01 2E 01 2C D1 01 18 30 : 1D1
2990 -> ED 4B 05 01 26 06 02 42 : 211
2998 -> 0B CD 32 2C ED 4B 05 01 : 3D8
29A0 -> [illegible]
29A8 -> 2A ED 4B 05 01 16 09 D3 : 6A
29B0 -> D3 0F 4F 42 2C C1 F1 D1 : 1C2
29B8 -> 13 20 F1 D3 ED 43 05 01 : 8D8
29C0 -> ED 4B 05 01 C5 CD 12 2C : 8A2
29C8 -> C1 FE 00 28 20 FE 08 CA : 102A
29D0 -> 11 20 FE 04 CA 33 20 FE : 1023
29D8 -> 00 CA 4A 20 FE 04 30 11 : 231
29E0 -> ED 4B 05 01 21 31 01 86 : 292
29E8 -> 22 C5 CD 1A 26 CD 2B 26 : 12A3
29F0 -> C1 21 01 82 1E 32 28 0A : 237
29F8 -> 08 BE 28 0A 23 22 1D 20 : 311
2A00 -> F8 CD 28 BE 30 01 0A 0A : 10B2
2A08 -> 12 F2 23 2F 0A 0A 30 F6 : 21C
2A10 -> 2E CA 0B F1 30 03 BE 38 : [illegible]
2A18 -> 06 32 28 0A 08 18 0D 23 : 211
2A20 -> FE 30 02 18 F4 4E 26 FF : 8B3
2A28 -> 22 46 36 FF C5 21 2E 0A : 8C3
2A30 -> CD 0A BC C1 21 10 0D CD : [illegible]
2A38 -> 4E 2E 21 20 01 31 CD 61 : 630
2A40 -> 23 21 15 01 35 0F 32 01 : 45B
2A48 -> 01 C1 ED 4B 05 01 2E 01 : 331
2A50 -> 1D 32 2C C3 28 [illegible] 02 12 : 1D2B
2A58 -> 16 00 30 05 01 1E [illegible] : 130
2A60 -> 4F [illegible] 0F [illegible] 2C 01 : 134F
2A68 -> C1 0C 1E 20 F1 [illegible] 20 : 3A8
2A70 -> E1 1B CB 11 FE 21 [illegible] : 11[illegible]
2A78 -> 01 21 31 1E 1A 20 ED 2D : [illegible]
2A80 -> 2B CD 25 BD 30 11 04 C3 : [illegible]
2A88 -> ED 2B ED 4B 01 01 [illegible] : [illegible]
```

Programme 2 - Suite 3

Programme 2-Suite 4 - FIN

Programme 3

```
6000 -> 00 00 C0 C0 00 00 00 40 : 448
6008 -> 40 80 80 00 00 40 C0 C0 : 768
6010 -> 80 00 00 00 C0 C0 00 00 : 512
6018 -> 00 00 40 80 00 00 00 00 : 192
6020 -> 80 40 00 00 00 40 40 80 : 448
6028 -> 80 00 00 00 00 00 00 00 : 128
6030 -> 00 00 04 08 00 00 00 00 : 12
6038 -> 0C 0C 00 00 00 04 04 08 : 40
6040 -> 08 00 00 04 0C 0C 08 00 : 44
6048 -> 00 00 04 08 00 00 00 00 : 12
6050 -> 08 04 00 00 00 04 04 08 : 28
6058 -> 08 00 00 00 00 00 00 00 : 8
6060 -> 00 44 00 00 88 00 00 00 : 204
6068 -> 88 44 00 00 00 88 CC CC : 748
6070 -> 44 00 00 88 88 CC 44 00 : 612
6078 -> 00 CC CC CC CC 00 00 00 : 816
6080 -> CC CC 00 00 00 00 88 44 : 612
6088 -> 00 00 00 CC 88 44 CC 00 : 612
```

Programme 3-Suite 1.FIN

```
6090 -> 00 00 00 00 00 00 00 00 : 0
6098 -> 00 00 00 00 00 00 30 30 : 96
60A0 -> 00 00 00 10 10 00 20 00 : 64
60A8 -> 00 30 30 30 30 00 00 00 : 192
60B0 -> 30 30 00 00 00 00 00 00 : 96
60B8 -> 00 00 00 00 00 00 00 00 : 0
60C0 -> 00 00 00 00 00 00 00 00 : 0
60C8 -> 00 00 00 00 00 00 00 00 : 0
60D0 -> 00 00 00 00 00 00 00 00 : 0
60D8 -> 00 00 00 00 00 00 00 00 : 0
60E0 -> 00 00 00 00 00 00 00 00 : 0
60E8 -> 00 00 00 00 00 00 00 00 : 0
60F0 -> 00 00 14 00 00 00 00 00 : 20
60F8 -> 14 00 00 00 00 00 7C 28 : 184
6100 -> 00 00 00 14 FC BC 00 00 : 460
6108 -> 00 7C FC FC 28 00 00 7C : 792
6110 -> FC FC 28 00 14 3C 3C 3C : 744
6118 -> 3C 00 00 00 00 00 00 00 : 60
6120 -> 00 00 00 28 00 00 00 00 : 40
6128 -> 00 28 00 00 00 00 14 BC : 248
6130 -> 00 00 00 00 7C FC 28 00 : 416
6138 -> 00 14 FC FC BC 00 00 14 : 732
6140 -> FC FC BC 00 00 3C 3C 3C : 872
6148 -> 3C 28 00 00 00 00 00 00 : 100
```

Programme 4

```
6170 -> 70 62 88 62 A0 62 B8 62 : 984
6178 -> D0 62 E8 62 00 63 18 63 : 858
6180 -> 30 63 48 63 00 00 00 00 : 318

6270 -> 55 FF 00 AA 00 AA AA 55 : 935
6278 -> AA AA AA AA FF 00 AA AA : 1275
6280 -> 00 AA 55 FF 00 00 00 00 : 510
6288 -> 00 AA 00 55 AA 00 00 AA : 595
6290 -> 00 00 AA 00 00 AA 00 00 : 340
6298 -> AA 00 55 FF 00 00 00 00 : 510
62A0 -> 55 FF 00 AA 00 AA 00 00 : 680
62A8 -> AA 00 FF 00 55 00 00 AA : 680
62B0 -> 00 00 FF FF AA 00 00 00 : 680
62B8 -> 55 FF 00 AA 00 AA 00 00 : 680
62C0 -> AA 00 FF 00 00 00 AA AA : 765
62C8 -> 00 AA 55 FF 00 00 00 00 : 510
62D0 -> 00 55 00 00 FF 00 55 55 : 510
62D8 -> 00 AA 55 00 FF FF AA 00 : 935
62E0 -> 55 00 00 55 00 00 00 00 : 170
62E8 -> FF FF AA AA 00 00 FF FF : 1360
62F0 -> 00 00 00 AA 00 00 AA AA : 510
62F8 -> 00 AA 55 FF 00 00 00 00 : 510
6300 -> 00 FF 00 55 00 00 AA 00 : 510
6308 -> 00 FF FF 00 AA 00 AA AA : 1020
6310 -> 00 AA 55 FF 00 00 00 00 : 510
6318 -> FF FF AA 00 00 AA 00 55 : 935
6320 -> 00 00 AA 00 55 00 00 55 : 340
6328 -> 00 00 55 00 00 00 00 00 : 85
```

Programme 6 - Suite 1 - FIN

```
6330 -> 55 FF 00 AA 00 AA AA 00 : 850
6338 -> AA 55 FF 00 AA 00 AA AA : 1020
6340 -> 00 AA 55 FF 00 00 00 00 : 510
6348 -> 55 FF 00 AA 00 AA AA 00 : 850
6350 -> AA 55 FF AA 00 00 AA 00 : 850
6358 -> 55 00 55 AA 00 00 00 00 : 340
6360 -> 84 00 01 1E 00 00 0F 0A : 188
6368 -> 00 00 82 02 02 00 00 05 : 139
6370 -> 00 C8 00 00 82 00 00 E8 : 562
6378 -> 03 00 0F 05 00 FF 81 00 : 402
6380 -> 06 C8 00 00 0F 10 00 00 : 232
6388 -> 81 00 01 8C 00 00 0C 14 : 302
6390 -> 00 02 00 00 00 00 00 00 : 2
```

Programme 5 - BASIC

```
50 '      SPACE INVADERS
60 ' (c) Alain MAREC
HAL 1985
70 ENT 1,10,1,1:ENV
2,1,15,10,15,-1,7
80 ENT 2,1,5,1,10,-1
,20,10,1,1,5,-1,1
90 ENT 8,10,-10,1,1,
0,10:ENT 6,1,0,8,8,-
20,1
100 ' ENTREE DES OPT
IONS
120 PEN 1:PRINT SPC(
8);"SPACE INVADERS":
PEN 2:LOCATE 1,6:PRI
NT "Selectionnez vot
re niveau de jeu:":P
EN 3
130 LOCATE 1,10:PRIN
T "Difficulte du jeu
 [0-9]:";:GOSUB 630
140 ' Pokes correspo
ndants
150 ' Tir des monstr
es
160 RESTORE 180:FOR
b=0 TO 9:READ c,d:IF
 c=a THEN 170 ELSE N
EXT b
170 POKE &75C1,d
180 DATA 0,8,1,6,2,4
,3,4,4,3,5,2,6,2,7,1
,8,1,9,1
190 p=16+(a\2)*8
200 ' Avance des mon
stres:table &6150
210 RESTORE 220:c=13
-a:FOR b=&6159 TO &6
150 STEP -2:READ d:P
OKE b,c:c=c*2:POKE b
-1,d:NEXT b
220 DATA 51,45,36,26
,14
230 ' Vitesse du mys
tery
240 POKE &75E2,((9-a
)\2)*8:IF a>7 THEN P
OKE &75E2,4
250 PRINT:PRINT "Vit
esse du jeu [0-9]:";
:GOSUB 630:a=9-a
260 ' Vitesse du jeu
:pokes
270 POKE &7617,a+1:I
F a=0 THEN POKE &761
9,1 ELSE POKE &7619,
255
280 ' Vitesse de la
base
290 PRINT:PRINT "Vit
esse de la base [0-9
]:";:GOSUB 630:a=10-
a:POKE &75D3,a
300 ' Presentation d
es monstres
310 GOSUB 610:PEN 13
:PRINT "     ENVAHISS
EURS"
```

Programme S-Suite 1

```
20 CALL 30000:RESTO
E 330:FOR a=6 TO 18
STEP 4:READ b:LOCAT
 6,a:PEN 12:PRINT b
"pts":NEXT a
30 DATA 30,20,10,20

40 LOCATE 1,23:PRIN
 "< TOUCHE >":CALL
BB06
50 ' Jeu commence
60 POKE &15E,p:in=T
ME:GOSUB 610:PEN 13
LOCATE 10,1:PRINT "
core:";:CALL 30004
70 a=PEEK(&15F)+1:O
 a GOTO 380,420,450
530
80 ' Efface le bas
e l'ecran
90 FOR b=2 TO 25:LO
ATE 1,b:PRINT STRIN
$(20,32);:NEXT b
00 IF PEEK(&15E)=10
 THEN 410 ELSE POKE
&15E,PEEK(&15E)+8
10 CALL 30029:GOTO
70
420 ' Base envahie
430 PEN 14:LOCATE 1,
5:PRINT "Vous etes e
nvahi¤¤";
440 FOR a=1 TO 2000:
NEXT a:GOTO 470
450 'Base detruite
460 INK 0,13:PEN 14:
LOCATE 1,5:PRINT "Vo
us etes mort¤¤":GOTO
 440
470 ' Affichage des
resultats
480 GOSUB 600:a=PEEK
(&131)*10000+PEEK(&1
32)*1000+PEEK(&133)*
100+PEEK(&134)*10
490 PEN 1:PRINT "Vou
s avez tenu pendant"
;:PEN 2:PRINT INT((T
IME-in)/300);:PEN 1:
PRINT "secondes".
500 LOCATE 1,10:PEN
3:PRINT "Votre score
 est de";:PRINT a
510 PEN 1:LOCATE 1,2
2:PRINT "PRESSEZ UN
";CHR$(34);",";CHR$(
34)
520 IF INKEY$<>"." T
HEN 520
530 ' Menu final
540 GOSUB 600:PEN 1:
PRINT "Desirez-vous
:"
550 PEN 2:LOCATE 1,8
:PRINT "* 1) Refaire
 une partie au meme
niveau":PRINT:PRINT
"* 2) Refaire une pa
rtie en changeant le
 niveau de jeu"
560 PRINT:PRINT "* 3
) Arreter"
570 a$=INKEY$:IF a$<
"1" OR a$>"3" THEN 5
70
580 ON VAL(a$) GOTO
360,50,590
590 MODE 1:INK 0,13:
INK 1,0:PEN 1:BORDER
 13:END
600 MODE 1:INK 0,13:
BORDER 13:INK 1,0:IN
K 2,2:INK 3,26:RETUR
N
610 MODE 0:INK 0,0:B
ORDER 0:INK 1,6:INK
2,8:INK 3,20:INK 4,2
6:INK  7,0:INK 8,18
620 INK 9,26:INK 10,
14:INK 11,23:INK 12,
19:INK 13,11:INK 15,
17:INK 14,2,21:RETUR
N
630 a$=INKEY$:IF a$<
"0" OR a$>"9" THEN 6
30
640 a=VAL(a$):PRINT
a:RETURN
```

FIN -

MARCHE AUX PUCES

ÉDITO : LORSQUE J'AI VOULU FAIRE CET ARTICLE THOMAS M'A PRIÉ DE NE PAS TROP VOUS PRENDRE POUR DES CONS.ÇA A ÉTÉ DUR CROYEZ MOI, MAIS JE PENSE QUE JE VOUS AI FAIT UN TRUC QUI VA VOUS PLAIRE.VOUS QUI ADOPEZ LE BRIC À BRAC,VOUS VOILÀ SERVIS:VOUS TROUVEREZ DANS CETTE RUBRIQUE N'IMPORTE QUOI BIDOUILLES,ASTUCES,GRAPHIQUES, MUSIQUES ....TOUT POUR VOUS PLAIRE ALORS VOUS NE DIREZ PLUS QU'ON VOUS ARNAQUE.

SALUT LA COMPAGNIE ET RENDEZ-VOUS DANS LE PROCHAIN NUMÉRO.

→ VOILÀ TOUT D'ABORD UN PROGRAMME DE DÉPROTECTION BASIC. TAPEZ LE,FAITES RUN ET CHARGEZ N'IMPORTE QUEL PROGRAMME BASIC PROTÉGÉ PAR: LOAD",P

```
50 FOR i=1 TO 3:READ
 a:POKE &AC00+i,a:NE
XT i:FOR i=1 TO 5:RE
AD a:POKE &AB79+i,a:
NEXT i:DATA &c3,&7a,
&ab,&af,&32,&45,&ae,
&c9
```

MARCHE AUX PUCES

➔ VOUS VOULEZ TUER VOTRE GRAND-PÈRE POUR AVOIR UN BEL HÉRITAGE ? ESSAYEZ CE FAUX RESET SUR SON AMSTRAD UNE FOIS QU'IL A TAPÉ UN LONG PROGRAMME . CRISE CARDIAQUE ASSURÉE ...

```
10 MEMORY &3FFF:FOR
I=&A000 TO &A007
:READ A:POKE I,
A:NEXT:MODE 1:CALL
&A000 :DATA &CF,&5C,
&06,&C9
```

S'IL DÉCOUVRE LA SUPERCHERIE FAITES UN VRAI RESET PAR : CALL 0

S'IL N'EST PAS ENCORE MORT ALORS LAISSEZ TOMBER L'HÉRITAGE,VOUS MOURREZ AVANT LUI ...

➔ SI JAMAIS VOUS ÊTES GRAND-PÈRE ET SI VOUS VOULEZ ÉVITER QUE VOTRE CHARMANT PETIT FILS N'APPUIE SUR: CTRL SHIFT ESC,FAITES : POKE &BDEE,201 NON SEULEMENT ÇA EMPÊCHE LE RESET MAIS ÇA EMPÊCHE ALSSI LE BREAK DANS UN PROGRAMME.

SI VOUS VOULEZ ANNULER CETTE COMMANDE,TAPEZ: POKE &BDEE,195

➔ SI DANS UN PROGRAMME,UNE FOIS, VOUS TAPEZ,UNE FOIS, L'INSTRUCTION,UNE FOIS,CALL &BB06,UNE FOIS,L'ORDINATEUR ATTEND,UNE FOIS,QUE VOUS TAPIEZ,UNE FOIS,UNE TOUCHE,UNE FOIS.

MARCHE AUX PUCES

Certaines pages vous seront offertes ultérieurement, car des problèmes de photocopie ont survenu. Nous vous prions de nous en excuser.

DIFFÉRENCIÉES GRÂCE À LEUR COULEUR.

_ LE PROGRAMME NE MARCHE QU'EN MODE 80 COLONNES (MODE 2).

_ NE CHANGEZ PAS DE MODE. SI PAR MÉGARDE VOUS TAPEZ "MODE 2", LES CARACTÈRES N'AURONT PLUS LEUR FORME NORMALE. FAITES CALL 47623,1 POUR QU'ILS RECEVIENNENT LISIBLES. SI PAR CONTRE VOUS AVEZ CHANGÉ DE MODE, REVENEZ EN MODE 2 ET FAITES LA MÊME CHOSE.

_ SI VOUS VOULEZ ANNULER LES EFFETS DE CE PROGRAMME ET AVOIR UNE ÉCRITURE NORMALE, FAITES "SYMBOL AFTER 250" PUIS TAPEZ "MODE 2".

_ TAPER "SYMBOL AFTER X" (X EST N'IMPORTE QUEL NOMBRE) VA MODIFIER TOUS LES CARACTÈRES. SI VOUS LE FAITES PAR MÉGARDE, TAPEZ "MODE 2" POUR AVOIR DES CARACTÈRES NORMAUX ET RECHARGEZ LE PROGRAMME.

_ LES ENCRES VONT DE 0 (TRANSPARANT) A 3 (TRÈS CLAIR). PLUS LE NUMÉRO D'ENCRE EST GRAND ET PLUS LA COULEUR EST CLAIRE.

_ VOUS POUVEZ CHANGER LA COULEUR DE CHAQUE ENCRE PAR LA COMMANDE INK.

_ SI VOUS AVEZ DÉCIDÉ DE RENDRE CERTAINS CARACTÈRES TRANSPARENTS, CEUX-CI N'EN DEMEURENT PAS MOINS EXISTANT; PAR EXEMPLE SI LES LETTRES SONT TRANSPARANTES (ENCRE 0) ET QUE VOUS TAPEZ "LIST", LA COMMANDE NE SERA PAS VISIBLE A L'ÉCRAN MAIS S'EXÉCUTERA QUAND MÊME.

_ DERNIÈRE CHOSE, SEULS LES CARACTÈRES ACCESSIBLES AU CLAVIER ET UTILES ONT UNE FORME NORMALE. LES AUTRES ONT L'ASPECT D'UN BLOC COLORIÉ (APPUYEZ SUR "TAB" PAR EXEMPLE OU ENCORE SUR "CTRL B").

MARCHE AUX PUCES

→ * POUR CEUX QUI NE LE SAVAIENT PAS, CECI EST LE PREMIER NUMÉRO DE FAN-AMSTRAD ET IL EST SUPER.

* POUR CEUX QUI NE LE SAVAIENT PAS, TECH INFO EST UNE POSTE SUPER, EN EFFET PAS QU'EN LY'EE ET ELLE VIENT DE RECEVOIR PLEIN DE JEUX GÉNIAUX POUR AMSTRAD. REGARDER PAS LE PRIX, ALLEZ ACHETER, PAS DAUTRE LOGICIEL, OU PEUT TROUVER PAS EMEN... E MARCHANDISE QUE DE PÂTE, FORMIDABLE. MAGNIFIQUE.

É... PAS PAS PAS (EN STEREO ET EN PLUS ÇA ÀÀ PES LUNETTES SPÉCIALES, SORTIES ? CONTRE ...

* POUR DE VOUS LE SAVAIENT PAS, C'EST ÇA LE PUR POUT TECH INFO

* POUR CEUX QUI NE LE SAVAIENT PAS, VOUS POUVEZ RETROUVER LES CARACTÉRISTIQUES DU DERNIER PROGRAMME QUE VOUS AVEZ CHARGÉ EN TAPANT CE

SIMILI-CATALOGUE

```
FOR I=47111 TO 47126:PRIN
T CHR$(PEEK(I)-(PEEK(I)=0
)*32);:NEXT:PRINT " block"
;PEEK(47127)-1;CHR$(PEEK(
47129) OR 36)
```

→ _EH MEC !

_HEIN ?

_SI J'TE DIS "SORCERY", QU'EST-CE TU M'REPONDS ?

_JE TE RÉPONS QUE JE NE VOIS PAS DE RIZ A SORTIR

_EH, CRAIGNOS, T'ES TRÈS DRÔLE. LÀ, TU VOIS, JE ME ROULE PAR TERRE, MINUS (TERMINUS ! OUAH, ELLE EST BONNE CELLE-LA !).

_GA ?

_BON ALORS, TU ME REPONDS ESPÈCE DE NABOT MINABLE (ABOMINABLE ! OUAH, ELLE EST ENCORE MIEUX PLUS MEILLEURE CELLE-LA !) ?

_GA ?

_EH, CON ! TU SAIS CE QUE JE VAIS FAIRE ? JE VAIS FOUTRE MON POING DANS TA SOTTE FIGURE INNEE (URINER ! OUAH, ELLE EST GÉNIALE CELLE-LA !). ET TU SAIS

MARCHE AUX PUCES

POURQUOI ? PARCE QUE TU N'A PAS REPONDU A MA QUESTION,VOILA.PARCE QU'À CAUSE DE TOI JE NE SAURAI JAMAIS QUE DANS "SORCERY" LES OBJETS QUI DELIVRENT DES SORCIERS SONT:

* "GOBLET OF WINE", QUI SE TROUVE "IN THE PALACE 3" OU "IN THE TUNNEL".

* "GOLDEN CALICE", QUI SE TROUVE "NEAR THE CHATEAU 1".

* "JEWELLED CROWN", QUI SE TROUVE "IN THE TUNNEL 3" OU "IN THE WASTELANDS".

* "LITTLE LYRE",QUI SE TROUVE "AT THE WATERFALL 2".

* "MAGIC WAND",QUI SE TROUVE "IN THE CHATEAU 2" OU "IN THE PALACE 2".

* "SORCERER'S MOON", QUI SE TROUVE "IN THE PALACE" OU "IN THE TUNNEL 1".

* "SPELL BOOK",QUI SE TROUVE AU MEME ENDROIT QUE LE SORCIER A DELIVRER ("ABOVE THE CHÂTEAU") OU "IN THE TUNNEL 2".

ET EN PLUS,JE NE SAURAI JAMAIS OU SE TROUVENT LES CHAUDRONS (QUI,COMME CHACUN SAIT (SAUF MOI) ,PEUVENT CONTENIR DE L'ENERGIE OU DU POISON) C'EST À DIRE:"IN THE CASTLE 1", "IN THE CHATEAU","IN THE DUNGEONS","IN THE PALACE","IN THE TUNNEL", "IN THE TUNNEL 2","IN THE TUNNEL 5","IN THE WASTELANDS 2","IN THE WOODS".

_ QUI C'EST QUI A UN TRUC POUR PIRATER "KNIGHT LORE" ET "ALIEN 8" SANS HISSER LE PAVILLON NOIR ET SANS EFFUSIONS DE SANG ?

_ MOI !

_ ET TU FAIS COMMENT ?

_ ALORS,TOUT D'ABORD,JE PLACE MON AMSTRAD AU MILIEU D'UNE PIECE RONDE SANS FENÊTRES ET SANS PORTES.PUIS,JE CHARGE LE JEU ET J'ÉTEINS LES LUMIÈRES.ENSUITE JE PREND UN PENDENTIF EN OR

MARCHE AUX PUCES

ET JE L'ACCROCHE À LA MANETTE DE JEU ET APRES JE PLACE 11 CIERGES ROUGES AUTOUR DE L'ECRAN, 7 CIERGES BLEUS AUTOUR DU CLAVIER, JE FIXE UN CIERGE BLANC SUR LA MANETTE ET J'ALLUME TOUT LES CIERGES. PUIS, ENFIN J'ARROSE L'AMSTRAD D'UN LITRE D'EAU BENITE, DE 3 KG DE SALPÈTRE, DE 8 LITRES D'UN MELANGE PETROLE-POUDRE-À-CANON ET JE TREMPE LE TOUT LENTEMENT DANS UNE CUVE GEANTE PLEINE DE MIEL PARFUMÉ À L'ENSCENS EN CHANTANT "TAGAZOU, TAGAZOU, ABRICADABRAC, GOULILI, GOULALA, ZIPIKOLINGO, KJOLPMRTYGHHC, LKJOPERDFTZKCWA" PENDANT QUE J'ARROSE L'AMSTRAD D'UN PRECIS GOUTTE-A-GOUTTE DE SANG FRAIS. A LA FIN, ON CHANTE N'IMPORTE QUEL TRUC DE ROULIO IGLESIÂS ET QUAND L'ORDINATEUR COMMENCE A FUMER VOUS FAITES RESET ET VOUS TAPEZ:

```
MEMORY 6000
LOAD "KNIGHT"
SAVE "KNIGHT",B,4352,
7129,4352
LOAD "0"
SAVE "0",B,4352,32768
```

POUR "ALIEN 8" VOUS FAITES PAREIL MAIS IL FAUR METTRE 13 CIERGES AUTOUR DE L'ECRAN AU LIEU DE 11 ET A LA FIN, IL FAUT TAPER:

```
MEMORY 6020
LOAD "ALIEN"
SAVE "ALIEN",B,4352,7129,
4352
LOAD "0"
SAVE "0",B,4352,31744
```

MATHEUX, MATHEUSES, VOUS VOILÀ SERVIS: UN PROGRAMME DE FACTORIELLES TOUT BEAU, TOUT FRAIS ET PUISSANT (VOUS POUVEZ FAIRE LA FACTORIE LE DE 1522222 PAR EXEMPLE OU MÊME PLUS):

```
10 X=1:INPUT "FACTORIELLE
";N:PRINT N;"!=";:IF N<30
 THEN FOR I=1 TO N:X=X*I:
NEXT I:PRINT X:GOTO 10 EL
SE E=(LOG(N/EXP(1))*N+LOG
(2*PI*N)/2)/LOG(10):F=(1+
(1/12+(1/288-1/373/N)/N)/
N)*10^(E-INT(E)):PRINT F;
```

DOSSIER: LES IMPRIMANTES

Beaucoup d'Amstradiens trouveraient une imprimante bien pratique à ajouter à leur micro pour programmer, traiter des textes et une foule d'autres raisons.

Il existe plusieurs imprimantes sur le marché et les modèles choisis par les utilisateurs diffèrent en fonction de leurs besoins.

Si le programmeur veut imprimer des listings, il recherchera la vitesse plutôt que la qualité d'impression et optera probablement pour une bonne imprimante matricielle à aiguilles. Cependant si l'imprimante est destinée au traitement de texte, la qualité d'impression sera prioritaire sur la vitesse et l'utilisateur choisira une imprimante à marguerite dont la police de caractères est aussi précise voire meilleure qu'une machine à écrire. Enfin, les graphiques peuvent être la raison principale de l'achat d'une imprimante. Le bon choix dans ce cas serait un plotter.

Maintenant, ouvrez bien grand vos oreilles et lisez bien ce paragraphe.

Normalement, une imprimante marche en 8 bits. De 1 à 7 se trouvent les bits d'échanges ordinateur-imprimante, comme BUSY, STROBE, transfert de données etc. **ET** le 8ème bit (appelé aussi bit graphique) qui permet la copie d'écran. **OR,** la sortie printer de l'Amstrad est de 7 bits ; ceci n'empêche pas de connecter une imprimante 8 bits sur sa sortie centronics. Quelle ne serait pas la surprise de l'Amstradien qui, après avoir tapé un petit programme classique de copie d'écran, constate que celle-ci reste muette!

"Mais Monsieur" dira-t-on "la DMP1 d'Amstrad fait pourtant bien des graphiques ?" C'est vrai, car elle est elle-même 7 bits (le 7ème étant le bit graphique). La DMP1 a certes des qualités, notamment son prix, mais ses cartouches d'encre sont quasiment introuvables, et la qualité d'impression est très médiocre, surtout en minuscules où il n'y a pas de jambages inférieurs. Ainsi les lettres "f, g, j, p et y" sont "remontées" dans la ligne.

LES IMPRIMANTES

C'est le cas d'autres imprimantes bon marché comme les SEIKOSHA. Mais revenons a nos 7 bits.

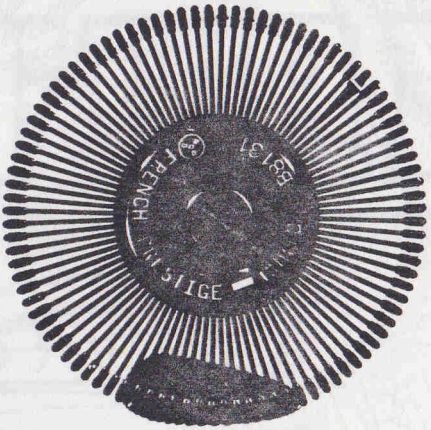
Il existe, notamment chez ORDIVIDUEL, une petite interface qui permet d'obtenir le 8ème bit et faire du graphisme sur toute imprimante (graphique) du type Centronics pour environ 300 FF.

Toujours chez le même revendeur, vous trouverez le cable reliant l'ordinateur à l'imprimante pour environ 150 FF. (ORDIVIDUEL 20, rue de Montreuil - 94300 VINCENNES tel : (1) 43.28.22.06).

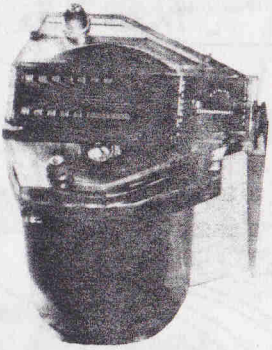
Mais je vous parle de CPS, de Centronics, de marguerites et d'aiguilles, et si ça se trouve vous n'y pigez que dalle. Les explications qui suivent devraient éclairer votre lanterne, et le tableau pourrait vous aider a faire un choix.

Bien entendu, il existe beaucoup plus d'imprimantes que celles qui vous sont présentées dans le tableau, mais nous nous limiterons à celles qui coûtent moins de 3.000 FF.

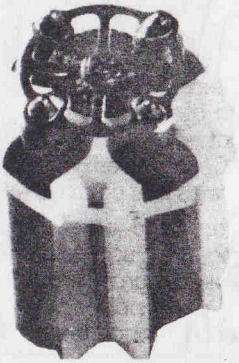
MARGUERITE



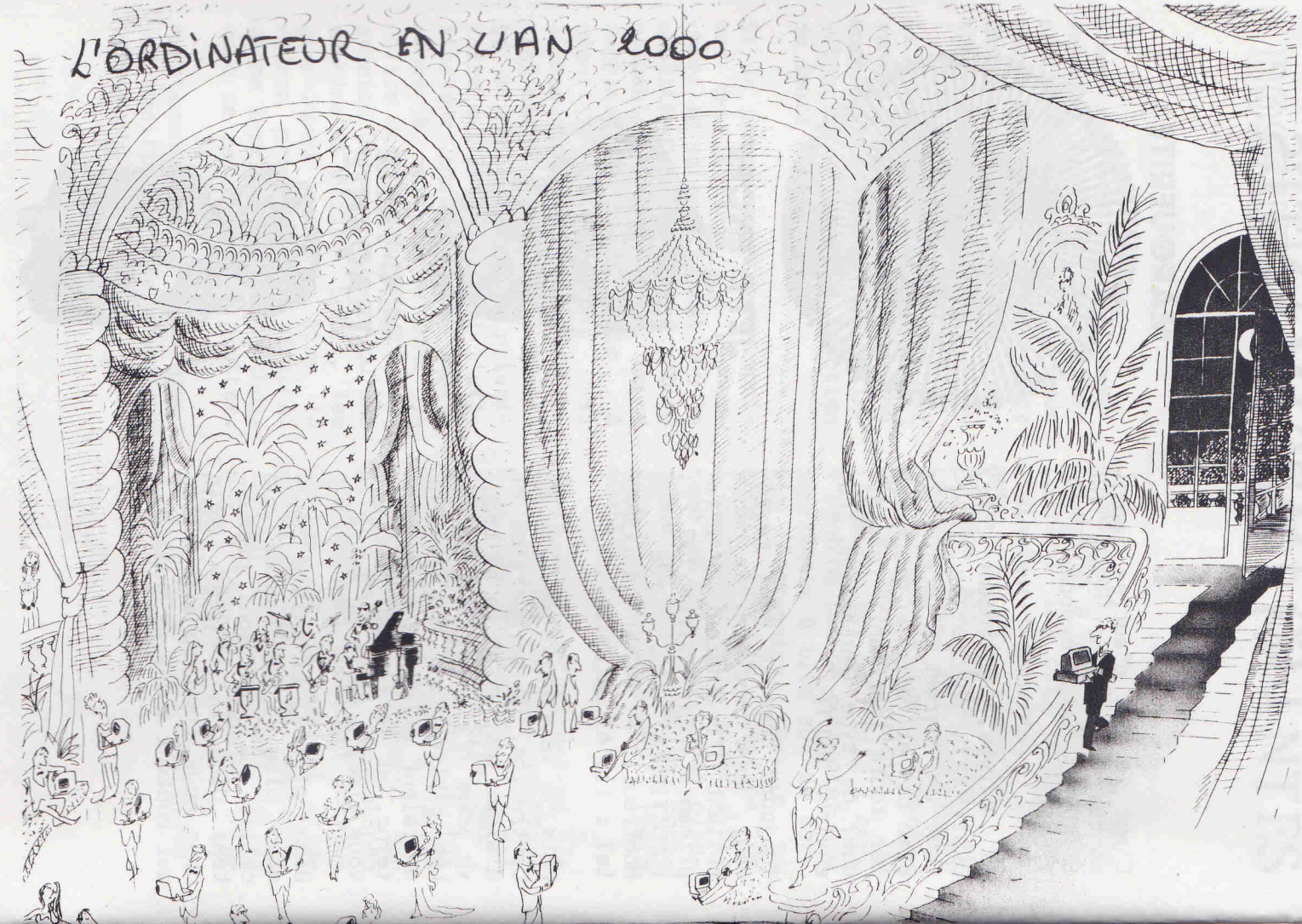
JET D'ENCRE



MINI-TABLE TRAÇANTE



L'ORDINATEUR EN L'AN 2000



FAN AMSTRAD

N°2 !

VOUS Y VERREZ :

* Un marché aux puces délirant.
* Des jeux, des Bédés, des logiciels à gagner.
* Des softs tous frais testés.
* Un listing génial...
* Un dossier technique ...

ET... UNE SURPRISE !

Avec Thomas et Xavier, déchaînés...

...Ne le manquez pas...

F.A.2 sort après Noël

CHOISIR UNE IMPRIMANTE

UN TABLEAU POUR FAIRE SON CHOIX

● origine O option

Modèle	Marque		Importateur	Prix	Matrice	Traçante	Couleur	Papier	Police de caractères	Caractères program.	Caractères par lignes	Caractères par sec.	Largeur du papier	Bidirectionnelle	Interface Série	Interface Parallèle	Interface IEEE 488
TP 10	Tandy	E.-U.	TANDY FRANCE	1 000	7 x 5			S	1		32	30	10,5				
ALPHACOM 1842	Alphacom	E.-U.	MB ELECTRONIQUE	1 200	7 x 9			S	1		40	80	11		●	O	O
GP 50 A	Seikosha	Japon	TEKELEC	1 300	8 x 5			N	1		46	40	12,5			●	
P 40	Epson	Japon	TECHNOLOGY RESOURCES	1 490	9 x 5			S	1		80	45	11,2	●	●	●	
CBM 560	Citizen	Japon	P II	1 750		●	●	N	1		40	60	7	N		●	
CGP 115	Tandy	E.-U.	TANDY FRANCE	2 000		●	●	N	1		80	12	11,5	N	●	●	
CBM 510	Citizen	Japon	PII	2 100	7 x 5			N	1		40	65	6,9		●	●	
MCP 40	Oric Product	G.-B	ORIC FRANCE	2 100		●	●	N	1		80	12	11,4	●			●
VIC 1520	Commodore	E.-U.	PROCEP	2 100		●	●	N			80	14	11,5	●	●	●	
ALPHACOM 8125	Alphacom	E.-U.	MB ELECTRONIQUE	2 270	5 X 7			S	1		40	80	11	●	●	●	
IMP 80	Star	Japon	HENGSTLER	2 460	7 x 5			N	1		132	80	25,4	●	●		
HR 5	Brother	Japon	BROTHER FRANCE	2 500	9 x 9			N				30	22	●	●	●	
STX 80	Star	Japon	HENGSTLER	2 500	9 x 5			S	1		80	60	21,6	●	O		
DP 8240	Star	Japon	HENGSTLER	2 600	7 x 5			N	1		40	40	11,4		●	●	
MPS 801	Commodore	E.-U.	PROCEP	2 850	7 x 6					●	80	30	24		●		●
EP 44	Brother	Japon	BROTHER FRANCE	2 900	24 x 18			N	1		80	16	22		●		
GP 500 A	Seikosha	Japon	TEKELEC	2 900	7,5			N	8		80	50	25,4		O	●	

DICTIONNAIRE

CPS:CARACTERES PAR SECONDE.La moyenne se situe aux environs de 80 cps pour une bonne imprimante.

BIDIRECTIONNELLE:La tête d'impression une fois arrivée au bout de la ligne imprimera la suivante de droite à gauche jusqu'à la marge.Le gain de vitesse ? Assez spectaculaire.

MEMOIRE TAMPON:L'ordinateur envoie à grande vitesse le texte à frapper vers le périphérique.Les caractères remplissent la mémoire autonome de l'imprimante (cette mémoire s'appelle "Tampon" et sa capacité est variable) et elle commence à fonctionner.Lorsque tout le texte est transmis,l'ordinateur se montre disponible pour d'autres tâches tandis que l'imprimante,elle, poursuit son travail en puisant ce qu'elle a à imprimer dans sa mémoire tampon que l'ordinateur a remplie.)

INTERFACES:Trois types d'interfaces existent:par série,nous entendons la norme RS232C et par parallèle,le standard tiré du procédé de la firme Centronics.La norme IEEE 488,parallèle elle aussi,bien plus rare et toujours plus onéreuse,se montre mieux adaptée à des applications scientifiques.toutes les interfaces se valent à peu près. Cependant,en standard ou en option, elles existent obligatoirement sur toute imprimante car elles sont le moyen de compatibilité entre le périphérique et le micro.

DICTIONNAIRE

A AIGUILLES:Ou matricielles.Elles sont a peine plus chères que les autres . C'est la meilleure technologie:Très rapides (100 a 200 CPS),belle écriture, copie d'écran possible.Leur tête d'écriture est une colonne de petites aiguilles mobiles,frappées contre le papier par autant de minuscules marteaux.Des chefs d'oeuvre de mécanique.Leur défaut:tres bruyantes.

THERMIQUES:Elles sont matricielles elles aussi,mais au lieu de manier l'aiguilee,elles brûlent le papier.leur tête d'écriture est une sorte de plaque chauffante a points,dont la chaleur vient noircir un papier thermosensible.Le résultat est moyen, mais le prix inégalable.

MINI TABLE TRACANTE:Celle du F.A. en est une ! Elles écrivent à l'aide de petits stylos a bille.Avec quatre couleurs disponibles,les caractères se tracent par le jeu combiné et compliqué de ces stylos dansant sur le rouleau de papier.On suit avec peine l'agitation frénétique du systeme qui débite en crépitant des caracteres au trait continu ! Ecrire de droite à gauche,de haut en bas et de bas en haut,dessin, courbe,tableau,toutes les fantaisies ont droit de cité.Cependant,les stylos sont assez chers,s'usent très vite,et la vitesse d'impression est dé-ses-pé-ran-te (10 cps !).En revanche, leur prix se révèle très accessible (environ 3000 ff)

DICTIONNAIRE

MARGUERITE:Son principe est simple, connu et identique a celui des machines a écrire:une roue ,constituée de "pétales" porteurs chacun d'un caractère,tourne au coup par coup face à un "marteau" piloté par toute une électronique intégrée a l'imprimante. Avantage : une qualite de frappe digne des meilleurs courriers.Inconvénients : Cette qualite se paye deux fois,on ne peut faire de graphismes et la vitesse de frappe n'est pas extraordinaire (environ 40 CPS).

LASER:Elles reprennent le principe de xérographie (comme les photocopieuses). Le faisceau dessine les caractères sur la feuille d'un papier ordinaire et en ionise les contours.les particules d'encre (en poudre) s'aimantent sur ces lignes d'ions.Il reste a fixer la copie par un bon rayonnement de forte intensité.Servez chaud.

JET-D'ENCRE:Elles projettent leur texte ! Plus de ruban graphite,mais une petite buse miniature ou les particules d'encre,issues d'un gicleur et électriquement chargées par une électrode,fusent vers le papier. Possibilites graphiques impressionnantes,couleur,silencieuses... mais très onéreuses !

KNIGHT LORE

KNIGHT LORE, c'est le plus beau.

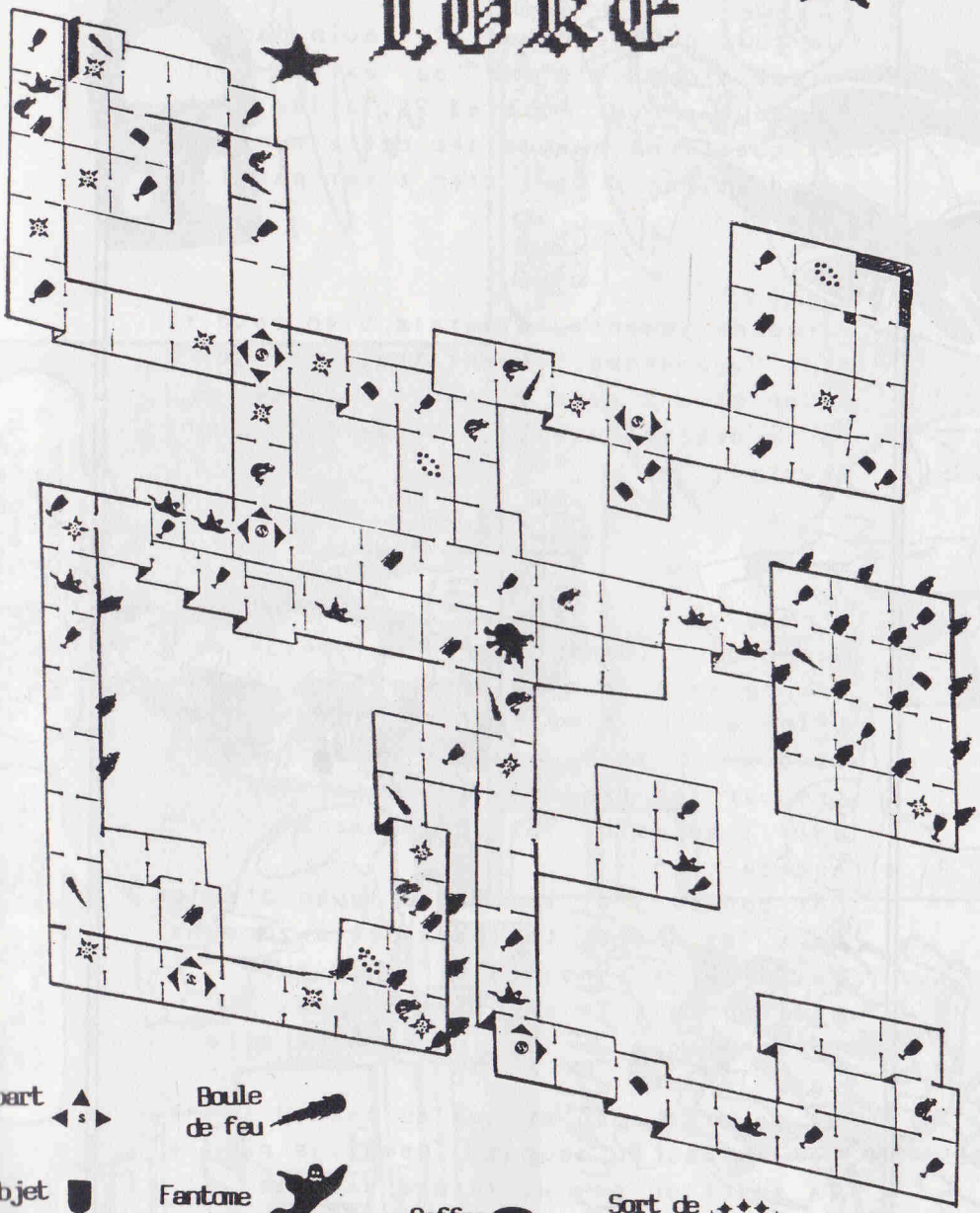
Graphismes 3-D à vous couper le souffle, possibilité de prendre ou pousser des objets, environ 180 salles toutes plus époustouflantes les unes que les autres, scénario envoûtant, bref, un must.

Vous êtes victime d'un terrible sort de lycanthropie (transformation en loup-garou) et le seul moyen de vous libérer de la malédiction est d'introduire dans le chaudron du magicien Melkhior 14 objets dispersés dans le labyrinthe. Ces objets doivent être introduits, un par un, dans l'ordre que vous indique le chaudron lui-même. Attention de ne pas pénétrer dans la salle du magicien sous forme de loup-garou : Cela vous serait fatal. Vous ne disposez que de 40 jours, et il est bien entendu, presque impossible d'arriver au bout de sa quête dans les délais imposés.
D'où la nécessité du petit programme qui vous permet de choisir le nombre d'objets à introduire dans le chaudron, les vies infinies, et le temps (éternel ou au maximum 99 jours). La carte vous sera très utile pour retrouver son chemin dans cet immense dédale.

Ainsi, vous saurez tirer meilleur parti de KNIGHT LORE dont un des seuls petits défauts était la difficulté.

```
10 OPENOUT "d
20 MEMORY &10FF
30 LOAD "!",&1100
40 FOR i=1 TO 7
50 READ addr$,byte$
60 POKE VAL("&"+addr$),VAL("&"+byte$)
70 NEXT i
80 DATA 1101,0,1102,0,1103,0,1132,c9,114
8,31,1149,ff,114a,bf
90 CALL &1100
100 LOCATE 12,25:INPUT"Nombre d'objets?
",no
110 LOCATE 12,25:PRINT SPC(25):LOCATE 12
,25:INPUT"Vies infinies?",cj$
120 cj$=LEFT$(LOWER$(cj$+"n"),1)
130 LOCATE 12,25:PRINT SPC(25):LOCATE 12
,25:INPUT "Temps eternel?",dg$
140 dg$=LEFT$(LOWER$(dg$+"n"),1)
150 LOCATE 12,25:PRINT SPC(25)
160 IF dg$<>"o" THEN LOCATE 12,25:INPUT
"Nombre de jours?",nd:fred=1:IF nd>99 TH
EN GOTO 160
170 nd=VAL("&"+STR$(nd))
180 LOAD"!",&2000
190 POKE &3AFF,no
200 IF cj$="o" THEN POKE &49C9,0
210 IF dg$="o" THEN POKE &3C4E,0:POKE &3
C4F,0:POKE &3C50,0 ELSE IF fred THEN POK
E &3CCF,nd
220 CALL &1148
```

KNIGHT LORE



Depart

Boule de feu

Objet

Fantome

Coffre

Sort de force

Gar-gouille

Foret

Garde

Boules a pics

COURRIER &
CARTE BLANCHE AUX LECTEURS

"Je suis coincé devant le ravin dans Forest at World's end" ou "existe-t-il une souris pour Amstrad ?". Telles sont les questions auxquelles cette rubrique est destinée. A vous d'en tirer parti.

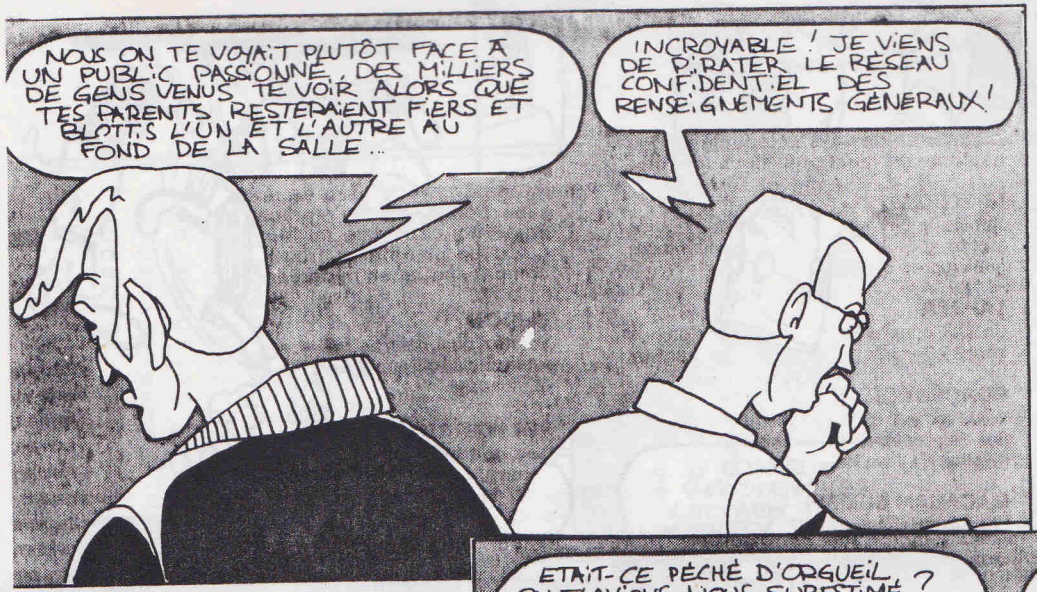
Personnellement, j'aimerais bien savoir, dans Pyjamarama, comment traverser les envahisseurs dans l'espace sans se faire descendre, et à quoi sert la Moon Crystal.

THOMAS

Quand à moi, dans Roland in Time, je suis coincé dans la zone de temps No 10 ("The end of time"). J'arrive à prendre le diamant mais je n'arrive pas à trouver les tableaux suivants. Y en a-t-il au moins ? Si oui comment y accède-t-on ?
Par contre j'ai trouvé le moyen d'aller dans les autres tableaux de la zone No 7 ("After the holocaust"): Il faut sauter trois fois sur la cabine téléphonique en inclinant la manette vers le mur.
Je voudrais ajouter que au cas ou tu ne serais pas au courant, Thomas, je publie la solution de Pyjamarama dans le prochain numéro (Dans "Marché aux puces").

XAVIER

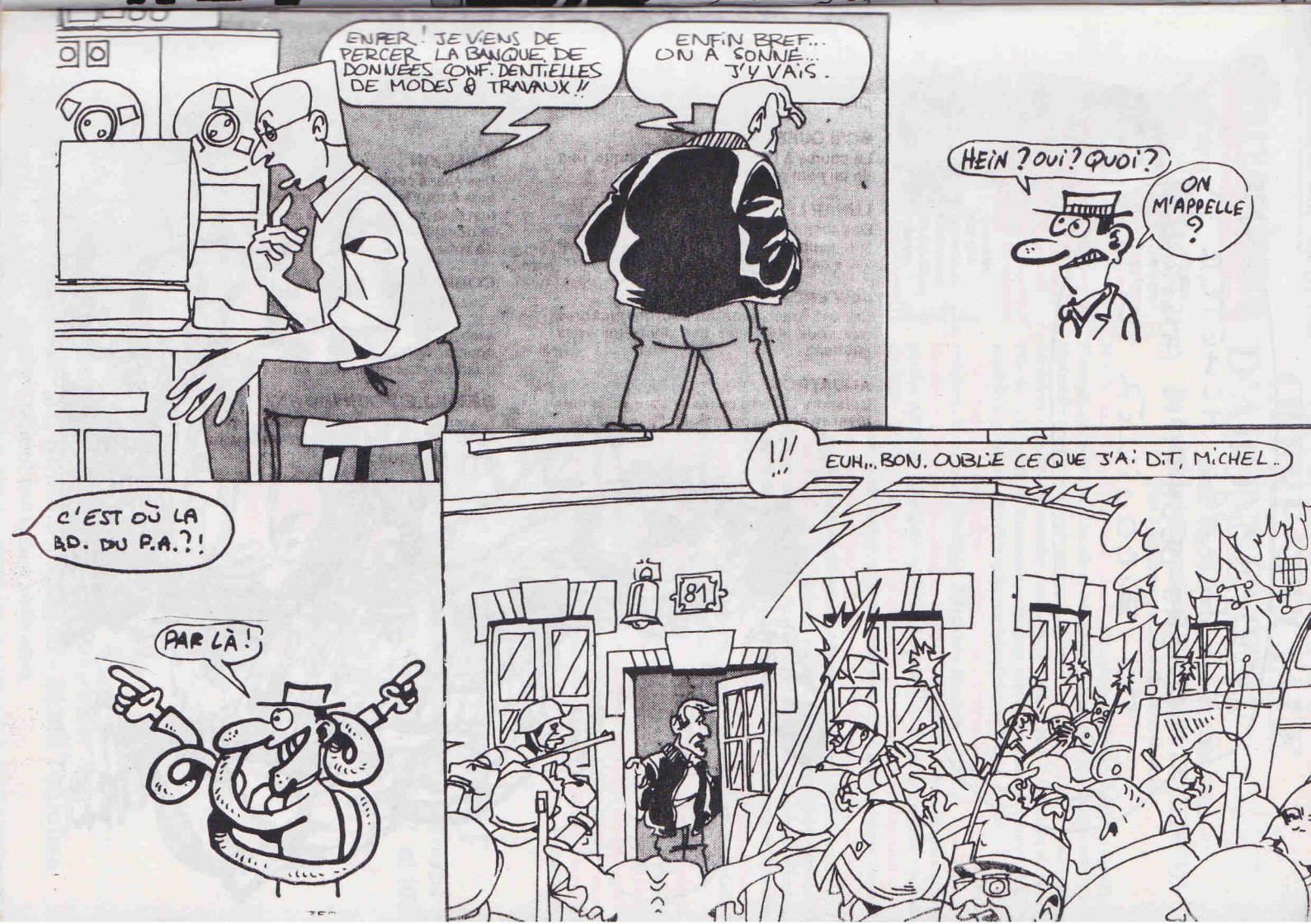
MICHEL ECTRONIC
SUPER ! J'AI RÉUSSI À PIRATER UN LOGICIEL VACHEMENT RIGOLO !
MICHEL IL FAUT QUE JE TE PARLE QUAND VAS-TU ARRÊTER DE FAIRE DE L'INFORMATIQUE ?
BD.
WOUAHAHAHAH
AVEC ÇA JE VAIS POUVOIR TROUVER LA CLÉ DU CRAQUEUR BEUL-1 COMME RIEN !
QUAND NOUS T'AVONS EU, TA MÈRE ET MOI, NOUS ESPÉRIONS FAIRE DE TOI UNE VRAIE ROCK-STAR...
ON VOULAIT TE FAIRE APPRENDRE LA GRATTE OU LE SAX...

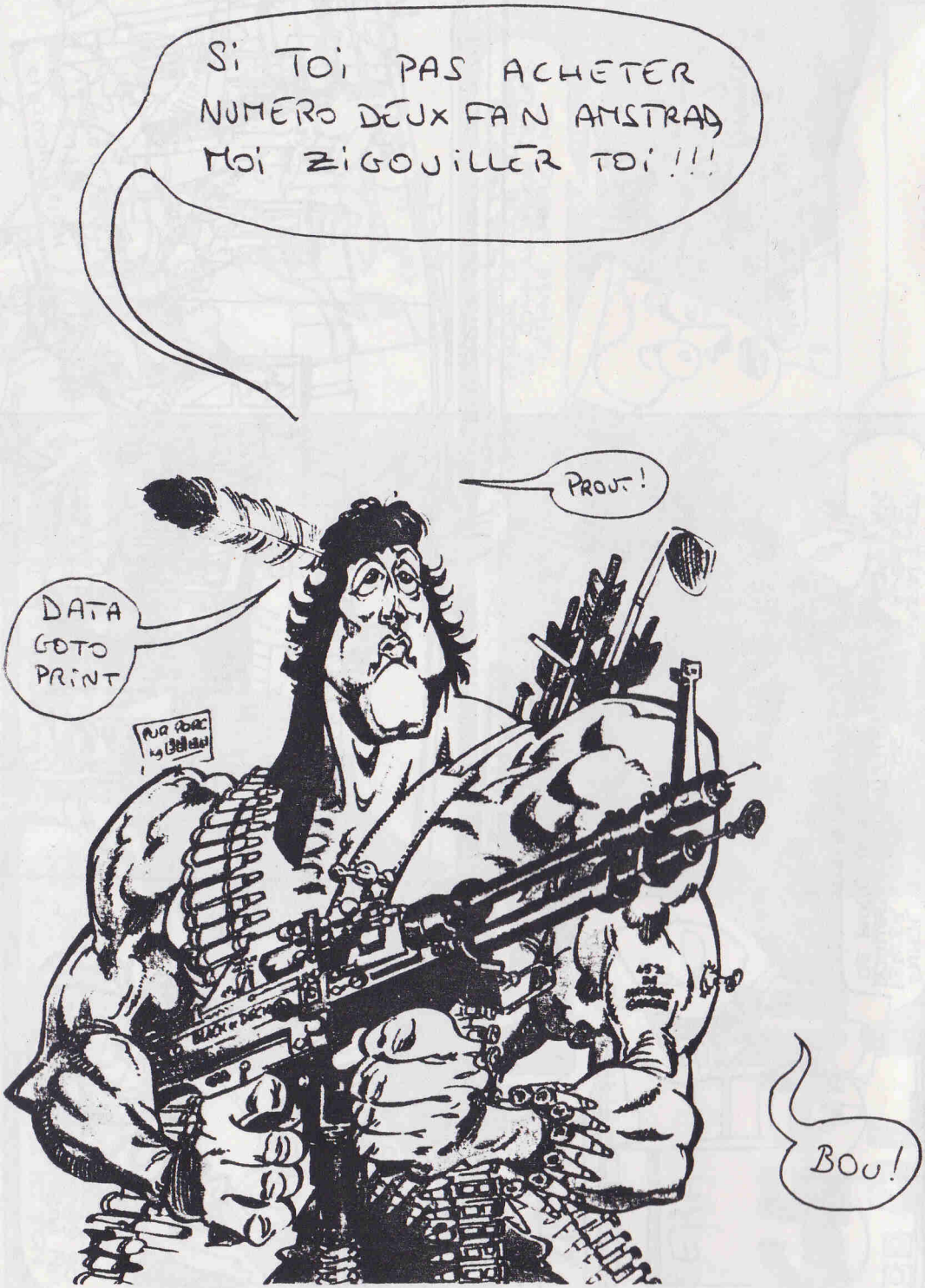


LE FAN AMSTRAD® N°2

SERA

GE-NI AL !


ENFER ! JE VIENS DE PERCER LA BANQUE DE DONNEES CONF. DENTIELLES DE MODES & TRAVAUX !!
ENFIN BREF... ON A SONNE... J'Y VAIS.
HEIN ? OUI ? QUOI ?
ON M'APPELLE ?
!!!
EUH... BON. OUBLIE CE QUE J'AI DIT, MICHEL..
81
C'EST OÙ LA BD. DU P.A. ?!
PAR LÀ !


SI TOI PAS ACHETER NUMERO DEUX FAN AMSTRAD MOI ZIGOUILLER TOI !!!
PROUT !
DATA GOTO PRINT
BOU !